GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
AGB-A6BJ-JPN
バトルネットワーク
ロックマンエグゼ3
取扱説明書
CAPCOM

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ロックマン エグゼ3」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

■通信ケーブルのつなぎ方

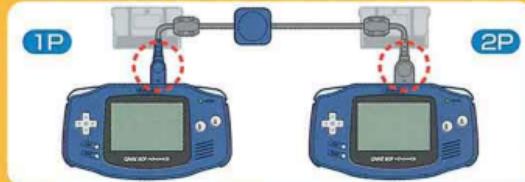
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ●ゲームボーイアドバンス ------------------------------ 2台
- ●「ロックマン エグゼ3」カートリッジ ------------------ 2個
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ----------- 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、37 ページをご覧ください。

※ 1P は本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- ●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- ●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- ●本体を 3 台以上接続しているとき。

- ロックマン エグゼの世界 ··· 04
- ストーリー ··· 06
- キャラクター紹介 ··· 07
- ゲームの始め方 ··· 11
- 操作方法 ··· 12
- 現実世界 ··· 14
- プラグイン ··· 15
- 電脳世界 ··· 16
- インターネット ··· 17
- 戦闘：カスタム画面 ··· 18
- 戦闘：アクション画面 ··· 20
- サブ画面 ··· 23
- ナビカスタマイザー ··· 29
- スタイルチェンジ ··· 34
- 通信機能について ··· 37
- バトルチップの秘密 ··· 40
- トレーダーについて ··· 42
- アイテム紹介 ··· 43
- 攻略の手引き ··· 44
- 名人の用語解説 ··· 48

ロックマンエグゼの世界

200X年…
インターネットなどの急速な発達によるネットワークの時代。人々は誰もがPET(PErsonal Terminalの略)と呼ばれる携帯端末を持っています。

PETとは?

携帯電話の進化版のようなもので、電話やEメールはもちろん、教科書や新聞にもなる便利アイテム。しかも中にはネットナビという擬似人格プログラムが入っていてネットワークでのあらゆる行動を人間のかわりに行ってくれます。

PET

ウイルスバスティング!

ネットワーク社会…とても便利な世の中ですが、いいことばかりではありません。コンピュータウイルスの問題です。人々はウイルスから身を守るために、バトルチップと呼ばれる戦闘プログラムデータでネットナビを武装させ、ウイルスを撃退しています。これがウイルスバスティングです。

WWW事件

ネット社会の壊滅をもくろむ悪の秘密結社、WWWが軍事衛星をハッキングして終末戦争を引き起こそうとした事件。熱斗たちの活躍によりハッキングは食い止められ、首謀者のワイリー博士はWWW基地の崩壊とともに行方不明となった。

このエピソードは絶賛発売中の「バトルネットワーク ロックマン エグゼ」で語られているぞ!

ゴスペル事件

WWW壊滅後、新たに現れたネットマフィア、ゴスペルによる無差別ネット犯罪事件。各国のネットワーク中枢を破壊して全世界を混乱に陥れたが、熱斗たちの命がけの潜入作戦でゴスペル本部は崩壊、世界に平和を取り戻した。

このエピソードは絶賛発売中の「バトルネットワーク ロックマン エグゼ2」で語られているぞ!

ストーリー

世界中を震撼させたネットマフィア「ゴスペル」は、秋原町の小学生、光熱斗とロックマンの活躍により壊滅し、人々は平和な暮らしを取り戻していた・・・。
それから1ヶ月…熱斗たちは長い休みを終えて新しい学期を向かえ忙しい毎日をおくっている。そんなある日の放課後・・・。熱斗が公園でいつものメンバーと、その夜行われるチャット会の打ち合わせをしていると、テンガロンハットをかぶった怪しげな男が声をかけてきた。

「ねぇキミたち、世界最強のネットバトラーを決める大会、N1グランプリの予選を秋原スクエアでやってるんだけど、参加してみない?」

「オレたちが、予選会に参加していいの!?」

熱斗、デカオ、メイル、やいと、それぞれの思惑を胸に、N1グランプリ1次予選が行われているインターネット秋原スクエアへと向かう・・・。

熱斗とロックマンは気づいてはいなかった。
新たなる陰謀が、すぐそこまで来ていることに・・・。

DNN(デンサンニュースネットワーク)
ディレクター
砂山ノボル(30歳)

キャラクター紹介

ナビ ロックマン

光 熱斗

デンサンシティ、秋原町に住む小学5年生。
学校の勉強はイマイチだけど、ウイルスバスティングの腕前はピカイチ。ナビであるロックマンとは大の親友で、バトルにおいても息の合ったコンビぶりを発揮する。

桜井メイル　ナビ　**ロール**

熱斗のクラスメイト。幼なじみなこともあってか、何かと熱斗の世話を焼きたがる。趣味はピアノのおけいこ。ナビのロールはメイルの親友でありロックマンとも仲がいい。

大山デカオ　ナビ　**ガッツマン**

熱斗のクラスメイトでいわゆるガキ大将。ナビのガッツマンは力自慢のパワーキャラだがネットバトルではなかなか熱斗とロックマンに勝てない。

綾小路やいと　ナビ　**グライド**

熱斗のクラスメイトでお金持ち。IQが高く、飛び級で5年生になったので、実はまだ8歳。ナビのグライドは礼儀正しい執事タイプ。

ナビ　**ブルース**　**伊集院炎山**

小学生ながらも政府公認のオフィシャルネットバトラーとして、数々の事件を解決してきたクールな少年。ナビのブルースも冷静沈着なファイター。

光 祐一朗

熱斗のパパ。実はネットナビというものを開発した天才科学者で、プログラムのことにはとても詳しい。現在は科学省で働いており、忙しすぎて家に帰れない日々が続いている。

熱斗のママ。あまり家に帰れないパパに代わって光家を守っている。料理が得意で、最近のお気に入りは、日曜日に焼くケーキ。

光 はる香

以前、WWWの手先として秋原小学校に赴任してきた教師。その後改心して秋原町にチップショップを開いたが、ゴスペル事件の時には店を閉めて行商の旅に出ていた。今は秋原町に帰って来ているらしいが…？

日暮さん

ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、以下の2つのメニューが現れます。

はじめから ▶ ゲームを最初から始めるモードです。

つづきから ▼ ゲーム中にセーブしたところから始めるモードです。セーブについてはP.28をご参照ください。

※ゲームを一度もセーブしていないときは"つづきから"は出現しません。

ソフトリセットについて

A・Bボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、ゲーム中いつでもソフトリセットがかかり、タイトル画面に戻ることができます。セーブしたところからやりなおしたいときなどにご利用ください。

操作方法

Field フィールド画面

フィールド画面には熱斗を操作する現実世界とロックマンを操作する電脳世界とがあります。

ボタン	操作
十字ボタン	移動、メニューでカーソルの移動
Aボタン	話す、調べる、メニューの決定
Bボタン	メニューのキャンセル
	押しながら移動でダッシュ
Rボタン	現実世界…プラグイン（P.15参照）
	電脳世界…プラグアウト（P.16参照）
Lボタン	現実世界…ロックマンと会話
	電脳世界…熱斗と会話
STARTボタン	サブ画面を開く
SELECTボタン	使用しません

Custom 戦闘中カスタム画面

ボタン	操作
十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Rボタン	バトルチップの説明を表示
Lボタン	逃げる
STARTボタン	カーソルがOKに移動
SELECTボタン	カスタムウインドウを消す

Action 戦闘中アクション画面

ボタン	操作
十字ボタン	ロックマンの移動
Aボタン	バトルチップを使う
Bボタン	ロックバスター
Rボタン／Lボタン	カスタム画面に入る
	（カスタムゲージ満タン時のみ）
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません

現実世界

「ロックマン エグゼ3」は現実世界と電脳世界の2つの世界を行き来しながらゲームが進みます。現実世界では、プレイヤーは熱斗となってゲームを進めます。

話(はな)す・調(しら)べる

街の人の前でAボタンを押すと、その人と話すことができます。また、調べたいものを調べることもできます。

ダッシュ

Bボタンを押しながら✚字ボタンで、インラインスケートを使ってすばやく移動することができます。

ロックマンと話(はな)す

フィールド上のどこでも、Lボタンを押すことで、PETの中のロックマンと話すことができます。何をすればいいのかわからなくなったときや、困ったときなどは、ロックマンに相談してみましょう。

プラグイン

プラグインとは、PETのケーブルを電子機器などに差し込んで、ロックマンを電脳世界に送り込むことをいいます。現実世界でコンピュータなどの電子機器の前に立ってRボタンを押してみましょう。

ゲーム中で事件が発生したときは、おそらく電子機器の中にウイルスや敵のナビが侵入しています。プラグインしてロックマンを電脳世界に送り込み、ウイルスをやっつけましょう。

また、事件が起こっていないときでもプラグインできます。いろんなところを調べて、プラグインできるものを探してみましょう。

電脳世界

電脳世界では、プレイヤーはロックマンとなってゲームを進めます。襲いかかってくるウイルスを退治しながら敵のボスを探し出し、事件を解決しなければなりません。

話(はな)す・調(しら)べる

Aボタンを押すと、プログラムくんと話したり、ものを調べることができます。特に、ところどころに落ちているミステリーデータは必ず調べておきましょう。

ダッシュ

Bボタンを押しながら**十字ボタン**で、すばやく移動することができます。

熱斗と話(はな)す

フィールド上のどこでも、**Lボタン**を押すことで、熱斗と話すことができます。困ったときは熱斗に相談してみましょう。

プラグアウト

Rボタンを押すと、ロックマンが電脳世界から脱出して現実世界に戻り、熱斗を操作する画面に戻ります。これがプラグアウトです。ただし状況によっては、プラグアウトできないときもありますので気をつけてください。

インターネット

熱斗の部屋のパソコンにプラグインすると、インターネットの世界に行くことができます。ここでは様々なしかけが登場します。

セキュリティキューブ

ウイルスなどの侵入を防ぐために置かれたものです。誰かがホームページの入り口に置いたものなら、その人にPコードをもらえば、キューブを解除できます。しかし、特別な条件を満たさないと解除できないキューブもあるようです。

ショップ

ネットショウニンに話しかけると、ショップ画面になります。ほしい商品にカーソルを合わせて**Aボタン**で決定してください。**Rボタン**を押せば商品の説明が表示されます。

電脳(でんのう)スクエア

電脳スクエアとはナビたちが集まる憩いの場所で、ショップがあったりケイジバンがあったりと楽しいことがいっぱいです。特にケイジバンは情報収集のためにもマメにチェックしておきましょう。

敵に出会うと、まずカスタム画面になります。
ここではロックマンに送るチップを選びます。

バトルチップの選び方

チップセレクト欄にはチップフォルダに入っているチップの中からランダムで5枚が選ばれ、表示されています。(P.23参照) この中からロックマンに送るチップを選びます。カーソルを動かして**Aボタン**で決定してください。
Rボタンを押せば、そのチップの説明を見ることもできます。

バトルチップ選択のルール

一度に選べるチップは基本的に1枚だけです。ただし、右の条件を満たしている場合は、一度に2枚以上（最大は5枚）選べるようになり、戦いが有利になります。

一緒に選べないチップはチップセレクト欄で暗く表示されますので参考にしてください。

データの送信

チップの選択が終わったら、カーソルをOKにあわせて**Aボタン**を押してください。実際にロックマンを操作して戦うアクション画面に移ります。

ADD(アド)

「使いたいチップがチップセレクト欄に見えていない…」
そんなときに便利な機能がADDです。いらないチップを選んでからADDを選んでみてください。選んだチップは捨てられてしまい、1ターンだけチップなしで戦わなければなりませんが、かわりにその次のカスタム画面から、チップセレクト欄のチップ表示枚数が捨てたチップの枚数分、増えた状態になります。チップを組み合わせやすくなるので一発逆転のチャンスです。

逃げる

Lボタンを押すと逃げることができます。成功するかどうかは運次第ですが、相手が強い敵のときほど、逃げにくいようです。

カスタム画面でチップを選び終わったら、次は実際にロックマンを操作するアクション画面です。選んだチップデータを使って敵をやっつけましょう。

エリア

ロックマンは赤いマスのエリアを上下左右に動くことができます。敵側は青いマスのエリアを移動できます。お互い相手のエリアに入ることはできませんが、特定の攻撃の際に一時的に相手エリアに侵入する場合もあります。

ロックバスター

Bボタンでロックバスターを発射できます。弾数制限はありません。相手に近いほど連射しやすくなります。**Bボタン**を押しっぱなしにしてから放すと溜め撃ちをすることもできます。

チップを使(つか)う

Aボタンで、カスタム画面でロックマンに送ったチップデータを使うことができます。チップデータはロックマンの頭の上に表示されており、今使うとどのチップの攻撃が出るかは画面左下に表示されています。

カスタムゲージについて

アクションが始まると、画面中央上のカスタムゲージが徐々に溜まっていきます。満タンになった状態で**Lボタン**か**Rボタン**を押すと、再びカスタム画面に入ることができます。チップを使い切ってしまったら、もう一度カスタム画面に入ってロックマンにチップデータを送りましょう。

リザルト画面(がめん)

すべての敵のHPを0にする(デリートする)とロックマンの勝利となり、リザルト画面になります。リザルト画面では、かかった時間、バスティングレベル、手に入れたデータが表示されます。バスティングレベルとは、ウイルスバスティングのテクニックを評価してくれるシステムです。

バスティングレベルの秘密

バスティングレベルが高ければ高いほど、いいデータが手に入るようになっています。たいていはゼニーですが、うまくいけば敵が使っていたデータを手に入れることができます。バスティングレベルを上げるには早く倒すことが重要だといわれていますが、他にも秘密があるようです。がんばって調べてみましょう。

カウンターについて

相手が攻撃を繰り出そうとしている瞬間に、攻撃を当ててデリートすると、カウンターとなります。カウンターを取るとバスティングレベルの横に★が付き、追加のゲットデータとしてバグのかけらを手に入れることができます。

サブ画面

フィールド画面でSTARTボタンを押すと、サブ画面に入ることができます。

チップフォルダ

フォルダとはバトルで使うチップを入れておく入れ物のようなものです。ゲームが進むことによってチップフォルダ2つと予備フォルダ1つを同時に持つことができます。チップフォルダは最初から1つ持っており、自由に編集することができますが、予備フォルダは編集することができない固定のフォルダです。人からもらったりすることで予備フォルダを変更することができます。

フォルダの装備

「EQUIP」と表示されているのが、現在装備しているフォルダです。変更したいときはそのフォルダを選んで**Aボタン**を押し、「そうび」を選んでください。

フォルダの編集

編集したいフォルダを選んで**Aボタン**を押し、「へんしゅう」を選んでください。決定するとフォルダ編集画面に移ります。

フォルダ編集画面

フォルダ編集画面では、フォルダ側の画面とリュック側の画面とを十字ボタンの左右で切り替えながら、チップの入れ替えを行います。上下でカーソルを動かしてチップを選んだら、次にそれと入れ替えたいチップを選んで決定。これでその2枚のチップが入れ替わります。また、Aボタンを2回連続で押せば、とりあえずそのチップだけを送ることができます。その他、STARTボタンでチップの並べ替え、L・Rボタンでページ送り、などの機能もあります。

バトルチップのランク分け

バトルチップはその性能に応じて3段階にランク分けされます。

- スタンダードチップ……枠が白
- メガクラスチップ……枠が青色
- ギガクラスチップ……枠が赤色

それぞれフォルダに入れる際のルールが違ってきます。詳しくは次のページの「フォルダ編集のルール」をご覧ください。

フォルダ編集のルール

チップフォルダには以下のようなルールがあります。

1. 必ず30枚のチップを入れておくこと。
2. 同じチップは4枚までしか入れられない。
   コードが違っていても名前が同じなら同じチップとみなします
3. メガクラスチップは全部で5枚、ギガクラスチップは全部で1枚しか入れられない。なおかつすべて違うチップにしなければならない。

このルールを守った上で、自分なりの戦略を考えたチップフォルダを作ってください。

レギュラーチップについて

レギュラーチップとは、カスタム画面のチップセレクト欄に必ず出現するチップのことで、うまく戦略に組み込めば戦闘を有利に運べること間違いなしです。フォルダ画面で指定したいチップにカーソルを合わせてSELECTボタンを押してください。赤い枠がついたら、それがレギュラーチップとなります。ただし、どんなチップでもレギュラーに指定できるわけではありません。

チップのデータサイズが、レギュラーメモリの数値より小さいものでないと、レギュラーチップに指定できません。レギュラーメモリの容量はアイテムで増やすことができます。(P.43参照)

サブチップ

サブチップとは電脳世界のフィールド画面で使うチップで、SHOPやミステリーデータから手に入れることができます。バトルチップと違って一度使うとなくなってしまいます。

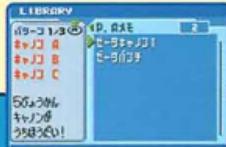
SUB CHIP

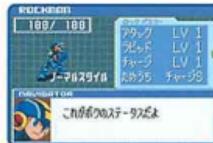
サブチップ	効果
ミニエネルギー	HPを50回復
フルエネルギー	HPをマックスまで回復
シノビダッシュ	しばらくの間、弱いウイルスと出会わなくなる
アントラップ	ミステリーデータにかかっている罠をはずす
エネミーサーチ	直前に出会ったウイルスとしばらくの間、出会いやすくなる
オープンロック	ミステリーデータにかかったロックをはずす

データライブラリ

データライブラリとはバトルチップの図鑑のようなものです。手に入れたチップのデータはここに登録され、いつでも見ることができるようになります。ランクごとに分かれており、最初はスタンダードチップの画面ですが、**十字ボタン**の右を押すと、メガクラス、ギガクラス、**P.Aメモ**と切り替えることができます。チップ名の右側に付いている星はレア度を表していて、星が多いチップほど手に入りにくいといわれています。さあ、すべてのチップを集めることができるでしょうか?

P.Aメモ

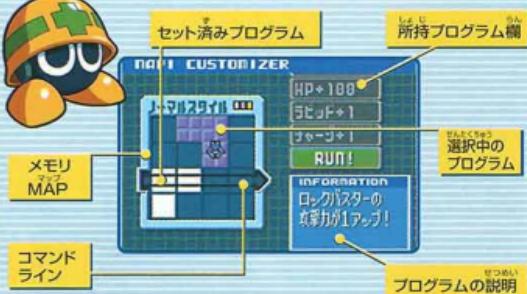
プログラムアドバンスの組み合わせ一覧を見ることができます。(P.41参照)ただし、発動したことのあるプログラムアドバンスしか、見ることはできません。

ロックマン

ロックマンのステータス（状態）を見ることができます。ゲームが進むとこの画面でスタイルをチェンジしたり、ナビカスタマイザー（P.29参照）を起動したりできるようになります。

Eメール	熱斗あてに届いたEメールを読みます。カーソルを上下に動かして読みたいメールを選んでください。**L・Rボタン**でページ送りもできます。
キーアイテム	今もっているアイテムとその説明を見ることができます。**✚字ボタン**の左右で、説明を見たいアイテムを切り替えることができます。
つうしん	友達と通信対戦やチップの交換ができます。詳しくはP.37をご覧ください。
セーブ	現在のプレイ状況を記録します。タイトル画面で"つづきから"を選べば、セーブしたところからゲームを再開できます。

ナビカスタマイザー

ゲームが進むとナビカスタマイザー（通称ナビカス）という機能がPETに追加されます。これはプログラムを組み込むことによってナビの能力を自由に強化できるシステムです。

サブ画面のロックマン画面から起動してください。

ナビカス画面(がめん)について

プログラムのセットのしかた

まず所持プログラム欄から組み込みたいプログラムを**✚字ボタン**の上下で選びます。(**L・Rボタン**でページ送りもできます)決定するとメモリMAP上に選んだプログラムパーツが現れるので、セットしたい場所で**Aボタン**を押してください。

プログラムの外(はず)し方(かた)

すでにメモリMAP上にあるプログラムパーツを外したいときは、**✚字ボタン**の左を押してください。カーソルがメモリMAP上に移動します。外したいプログラムを選ぶと「もどす・うごかす」という選択肢が出ますので"もどす"を選んでください。"うごかす"を選ぶと、再びそのプログラムをMAP内で移動させることができます。

プログラミングのルール

プログラムは置けるだけ置けばよいというものではなく、ルールに沿っておかなくてはなりません。ルールは次の3つがあります。

RULE 1

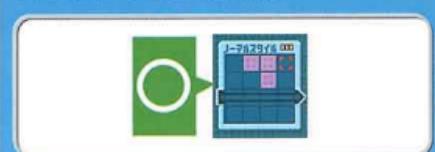
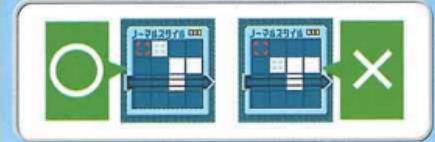
プログラムパーツはコマンドラインの上にかかるように置くこと。1マスでもかかっていればOKです。

RULE 2

プラスパーツ(四角い模様の入ったパーツ)はコマンドライン上に置いてはいけません。

RULE 3

同じ色が隣り合わないように置くこと。

RUN(ラン)

プログラムをセットし終えたら、RUNを選んでください。（STARTボタンを押すとカーソルが自動的にRUNへ移動します）「OK!」と表示されたらプログラミングは終了です。

ただし！ この時、前ページで説明したルールに違反している場合、ロックマンにバグ（プログラミングの間違いから起こる異常のこと）が発生し、調子が悪くなることがあります。

正常終了

バグ終了

バグ終了している場合、バトル中にロックマンに何らかの異常が発生したり、組み込んだはずのプログラムが有効になっていなかったりしますので、注意してください。ただ、バグを承知で戦うのも戦略の一つといえるかもしれません。それはプレイヤーであるあなた次第です。

スタイルとプログラムの色(いろ)

プログラムパーツにはいろんな色が存在し、ロックマンのスタイル（P.34参照）によって組み込むことのできるプログラムパーツの色が決まっています。例えばノーマルスタイルの場合は白・黄色・ピンクのパーツしか組み込むことができません。どの色のパーツが組み込めるのかは、メモリMAPのスタイル表示の右側に表示されています。

エラーと改造(かいぞう)コード

そのスタイルでは組み込めないプログラムパーツをセットした状態でRUNすると、エラーが発生します。エラーが発生した場合はナビカスを終了することはできませんので、組み込めない色のプログラムパーツを外してやり直してください。

ただし！ どこかで「かいぞうツール」というアイテムを手に入れると、エラーが出た時にセレクトボタンを押すことで、8文字のパスワードを入力する画面になります。ここで"改造コード"と呼ばれるエラーNo.に応じたパスワードを打ち込むと、エラー状態をOKにできるそうです。これによって通常ではありえない性能をあわせもったロックマンを作り出せるかもしれません。

ゲームが進むと、ある条件を満たすことでスタイルチェンジという現象がおきます。これはプレイヤーのバトルのクセや傾向に応じて、ナビであるロックマンが進化するというものです。ロックマンの属性が変化するとともに、あるバトル性能特典が1つつきます。

スタイルの進化

スタイルチェンジ後にパパが問いかけてくる質問にどう答えるかで、その後のロックマンの進化が変わってきます。「このスタイルをきわめる」を選ぶと、その後はそのスタイルのレベルが上がっていき、スタイルに応じたナビカス用プログラムが手に入ります。「べつのスタイルもみてみたい」を選ぶと、その後、現在のスタイル以外のスタイルが発現するようになります。

スタイルの切り替え

スタイルは1つしか持つことができませんが、初期状態のノーマルスタイルと切り替えることはできます。切り替えたいときはサブ画面の中の"ロックマン"を選んで、行ってください。

それではすこしだけ例をあげてスタイルの紹介をしてみましょう。

ヒートガッツスタイル

属性は炎。ため撃ちが強力な火炎放射になります！また、バスターの攻撃力が2倍になるというガッツ特典付きです。ただし、水属性の攻撃には弱く、通常の2倍のダメージを受けてしまうので注意！

このスタイルを極めていくと、次のようなナビカス用プログラムが手に入っていくことでしょう。どんな性能なのかはキミ自身の手で確かめてみよう！

手に入るナビカス用プログラム
- スーパーアーマー
- ブレイクバスター 等

スタイルチェンジ

アクアカスタムスタイル

カスタム画面で最初に選べるチップの枚数が6枚になっているというカスタム特典が付きます!

属性	水
ため撃ち	アクアショット
弱点	電気

手に入るナビカス用プログラム
・カスタム1
・カスタム2

エレキグランドスタイル

「エグゼ3」で初登場のスタイル。ため撃ち攻撃で地面にヒビを入れることができるグランド特典付きです!さらに地形を操る能力を持ったプログラムが手に入っていくようです。

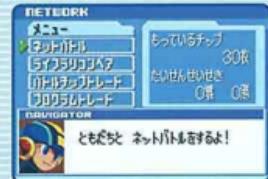
属性	電気
ため撃ち	ラビリング
弱点	木

手に入るナビカス用プログラム
・セットグリーン
・セットアイス 等

この他にもいろんなスタイルがあるようです。
さてキミのロックマンにはどんなスタイルが発現するかな!?

通信機能について

このゲームでは通信ケーブル(別売り)を使ってチップやプログラムのトレード(交換)、ネットバトル(対戦)などで遊ぶことができます。通信の準備ができたらサブ画面で"つうしん"を選んでください。

※通信の準備についてはP.02をご覧ください。

つうしん画面に入ると、まずセーブをするでガッツ。トレードの終了後やネットバトルの終了後は自動的にセーブされるでガス。

ネットバトル

友達と通信対戦をします。次の4つのモードから選択してください。

ライトきゅう	普通のバトルフィールドで戦います。
ミドルきゅう	地形のあるバトルフィールドで戦います。
ヘビーきゅう	地形があるうえ、様々なしかけが存在します。
トリプルバトル	ライト級・ミドル級・ヘビー級のバトルを3連続で行い、2本先取した方の勝ちとなります。

モードの次はバトルのタイプを選びます。

れんしゅう	勝ち負けのカウントされない練習バトルです。
ほんばん	勝ち負けが対戦成績にカウントされます。さらに、勝った方が負けた方からチップを1枚奪い取ります。(どちらかのリュックにチップが1枚もない場合は、このタイプを選ぶことはできません)
かちぬき	基本的に"れんしゅう"と同じですが、勝った方はHPが回復しないまま次の対戦に入ります。友達と連勝記録を競ってみましょう。(「トリプルバトル」を選んだ場合、『かちぬき』はありません。)

2人ともが同じモード、同じタイプのバトルを選択したらバトル開始です。

ルール

- 相手のHPを0にした方が勝者となります。
- 15ターン目はファイナルターンです。HPが残っていても、カウントダウンが終了した時点でバトルは終了。相手に与えたダメージ値の合計を比較し、多い方が勝者となります。(残りHPは関係ありません)

ライブラリコンペア

お互いのデータライブラリを比較し、自分のライブラリに載っていないチップが相手のライブラリに載っていた場合に、そのチップ名が自分のライブラリに記録されます。チップ名がわかれば、「ひぐれや」の取り寄せサービス(P.45参照)で手に入れることができるかもしれません。

バトルチップトレード

リュックの中のバトルチップを1枚ずつトレードします。(ただしギガクラスのチップはトレードできません)双方がトレードに出すチップを選び終わると確認をしてきますので、そこで2人ともが"はい"を選ぶとトレード完了です。もし、チップを誰かにあげたい場合は、もらう側の人が"なし"を選んでトレードしてください。

プログラムトレード

ゲームが進んでナビカスを手に入れると、プログラムのトレードができるようになります。双方がトレードしたいプログラムを選び終わると確認をしてきますので、そこで2人ともが"はい"を選ぶとトレード完了です。

バトルチップをどれだけ集めてうまく戦略に生かすかが、攻略のカギを握っています。ここではバトルチップについてより詳しく説明していきます。

攻撃力

チップには1ヒットで敵に与えるダメージ量が表示されています。基本的に攻撃力が高い方が有利なわけですが、攻撃範囲やヒット数、それに属性を考えると必ずしもそうとは限りません。状況に応じたチップを使っていきましょう。なお、攻撃型ではない、サポート型のチップなどには攻撃力の表示はありません。

属性

属性には無・炎・水・電気・木の5種類があります。それぞれに図のような相性があり、有利な属性の攻撃を当てると、ダメージが2倍になります。バトルチップにはなんの属性のチップなのかが表示されていますが、敵がどの属性なのかはわかりません。その姿から推測してみるのもよいでしょう。

チップコード

基本的にアルファベットで表示されています。チップコードが同じだと、違う種類のチップでもカスタム画面で一緒に選ぶことができるので有利になることでしょう。また、アルファベットではないチップコードで、*（アスタリスク）というコードがあります。これはトランプでいうジョーカーのようなもので、どのチップコードとでも一緒に選ぶことができます。

アルファベット一覧

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ

プログラムアドバンス

ある決まった組み合わせでバトルチップを選んだときに、チップデータが融合してまったく見たことのないチップに変身することがあります。これがプログラムアドバンスです。ぜひ探しだしてみてください。なお、見つけた組み合わせはサブ画面のデータライブラリのP.Aメモに登録されるようになります。

トレーダーについて

チップトレーダー

チップトレーダーは、いらないチップ数枚を入れると新しいチップ1枚が出てくるマシンで、何が出てくるかは運次第です。なお、チップが出てきたときに自動的にセーブされますので気をつけてください。

ナンバートレーダー

「ひぐれや」に置いてあるトレーダーです。8ケタのロットナンバーを入力し、そのナンバーがアタリだった場合にチップやアイテムを手に入れることができます。(1コのナンバーにつき一度だけ)ロットナンバーはいろんな所で知ることができますが、それが必ずアタリとは限りませんので、注意してください。

バグピーストレーダー

世界のどこかにバグのかけらをいくつか入れることで、新しいチップが出てくるトレーダーがあるそうです。

アイテム紹介

ロックマンの強化アイテム

アイテム	説明
HPメモリ	ロックマンのマックスHPが20増えます。
レギュラーUP	レギュラーメモリの容量が増えます。増える量は1のものから3のものまであります。
かくちょうメモリ	ナビカスのメモリMAPが広くなります。
サブメモリ	サブチップを持てる数が1コ増えます。

その他のアイテム

アイテム	説明
Pコード	セキュリティキューブを解除できます。人からもらうことが多いようです。
バグのかけら	敵をカウンターで倒したときに手に入れることができます。バグのかけらを集めると、どこかでチップやプログラムと交換してくれるそうです。

HPに気をつけよう！

HPは戦闘が終わっても回復しません。戦闘中にリカバリーを使ったり、サブチップを使ったりして回復させるのを忘れないようにしましょう。また、リザルト画面でエネルギーボールが出現してHPが回復することもあります。

地形を活用しよう！

バトルフィールドにある地形をうまく使えば、戦いを有利に運べることでしょう。例えばくさむらパネルは燃えやすいため、炎属性の攻撃の威力が2倍になります。また、氷パネルの上で電気属性の攻撃を当てたときも、威力が2倍になります。

ロックマンと話してみよう

何をしたらいいのかわからないときや困ったときには、**Lボタン**を押してロックマンに話しかけてみましょう。

依頼掲示板

科学省ロビーにある依頼掲示板にはいろんな依頼が書き込まれます。時々はのぞいてみるとよいでしょう。

疲れたらベッドでひとやすみ

「今日はもうやることがないな」と思ったら、部屋のベッドを調べてみましょう。一休みできることがあります。朝になったら、また新しい一日がはじまるでしょう。

バグに気をつけよう！

バトル中にロックマンが勝手に移動したり、HPが勝手に減っていったりしたら、ナビカスによるバグが発生しているかもしれません。サブ画面のロックマン画面でロックマンの姿を見てみましょう。バグ発生中の場合は姿がブレているはずです。

「ひぐれや」の取り寄せサービス

ゲームが進むと「ひぐれや」で、チップの取り寄せサービスを行ってくれるようになります。データライブラリに載っているチップが一覧で表示されますので、取り寄せたいチップを選んでください。

名前だけでも載っていれば取り寄せは行えますので、ライブラリコンペアと組み合わせて利用するとよいでしょう。ただし中には取り寄せられないチップも存在するようです。

ウイルスチップ

ゲームが進むとウイルス研究室にウイルス飼育機が置かれるようになり、ウイルスチップを手に入れることになるでしょう。ウイルスチップは飼育機の中にいるウイルスを成長させることで攻撃力を上げることができます。お気に入りのウイルスに話しかけてエサ箱にバグのかけらを入れてあげましょう。ウイルスの成長配分を変えたいときは、飼育係のプログラムくんに話しかけてください。

★について

いつの日か、その目的を達成したときタイトル画面の"つづきから"の右側に★マークがついていることでしょう。★が付いているセーブデータで遊ぶと何かが変わっているかもしれません。ぜひいろいろ調べてみてください。

改造コード表

改造コードを多く知っていれば、ロックマンをより自由にカスタマイズできることになります。ゲーム内で見つけたり、友達から教えてもらった改造コードをここに書き記しておきましょう。

エラーNo.	改造コード

ロットナンバーメモ

一度打ち込んだロットナンバーは二度と使えなくなります。新たにロットナンバーを知ったときにすでに打ち込んだナンバーかどうかわかるように、書き記しておきましょう。

名人の用語解説

EXE

プログラムには名前の後ろに「そのプログラムはどういう種類のものか?」がわかるように、3文字の言葉をつけるきまりがある!何かを実行するプログラムには、名前の後ろに"EXE"とつけるわけなんだ!

トランスミッション

プログラムデータを送ることをいうぞ!ネットナビもプログラムだから、プラグインの時はケーブルを通してナビをトランスミッションしていることになる!

デリート

「消去する」という意味だ。もしもナビがデリートされてしまったら二度と復活できない!だからこそネットバトルにはオペレーターの技量が問われるんだ!

オペレーター

ネットナビに指示を出す人間のことをいうぞ。オペレーターとナビの信頼関係がバトルを左右する!

サーバー

みんなが共有して使えるコンピュータのことでたくさんのデータが詰まっているぞ!

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

021114